



**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT PAPAN BIMBINGAN
MELALUI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN METODE
SIMULASI PADA SISWA KELAS VII F SMP 2 JEKULO KUDUS**

Oleh
GUSTIYANI
NIM. 201231078

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**



**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT PAPAN BIMBINGAN
MELALUI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN METODE
SIMULASI PADA SISWA KELAS VII F SMP 2 JEKULO KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program studi Bimbingan dan Konseling**

**Oleh
GUSTIYANI
NIM. 201233I078**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2017

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah takut atau ketakutan dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh (Andrew Jackson)

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Arifin dan Ibu Khamilah yang selalu mendo'akanku.
2. Kakaku Hera dan Adikku Anne tersayang yang selalu memberikan semangat dalam kelancaran penulisan skripsi ini .
3. Teman-teman seperjuangan khususnya mahasiswa BK angkatan 2012.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Gustiyani (NIM: 201231078) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Membuat Papan Bimbingan Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Metode Simulasi Pada Siswa Kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji. .

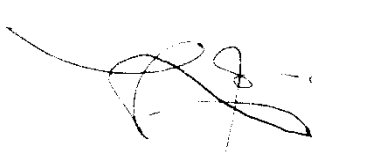
Kudus, Agustus 2017

Dosen Pembimbing I



Dra. Hj. Sutarti, SE, MM
NIDN. 0020045101

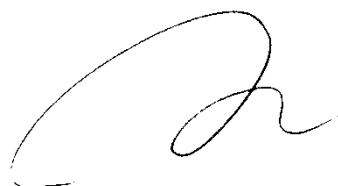
Dosen Pembimbing II



Drs. Susilo Rahardjo, M. Pd, Kons
NIDN. 0019065601

Mengetahui,

Ka. Prodi Bimbingan dan Konseling



Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd
NIDN. 0611116401

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Gustiyani (NIM: 201231078) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Kudus, 31 Agustus 2017
Tim Penguji



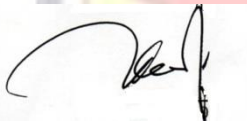
Dra. Hj. Sutarti, S.E., MM
NIDN. 0020045101

Ketua



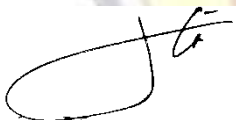
Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd, Kons
NIDN. 0019065601

Anggota



Edris Zamroni, M.Pd
NIDN. 0616069001

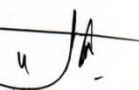
Anggota



Nur Mahardika, M.Pd
NIDN. 0630088901

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd
NIDN. 0019126201

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, skripsi ini dapat diselesaikan, untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
2. Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan Universitas Muria Kudus yang telah menyetujui judul skripsi dan banyak membantu kelancaran penelitian.
3. Dra. Hj. Sutarti, SE, MM, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesai.
4. Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd, Kons, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesai.
5. Semua dosen Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus yang telah membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis.

6. Drs. Nasripin, Kepala sekolah SMP 2 Jekulo Kudus yang telah memberikan izin penelitian.
7. Joko Sugianto, S.Pd, selaku guru pembimbing yang telah membantu melaksanakan penelitian.
8. Dewan guru serta siswa kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian ini.

Semoga semua amal kebaikan semua pihak tersebut mendapatkan imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari dalam skripsi ini masih ada kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk perbaikan. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya Bimbingan dan Konseling.

Kudus, Agustus 2017
Penulis,

Gustiyan
NIM. 201231078

ABSTRACT

Gustiyani. 2017. *Improving Skills to Make Guidance Board Through Content Mastery Service With Simulation Method In Grade VII-F Students SMP 2 Jekulo Kudus Lesson Year 2016/2017.* Guidance and Counseling Department Faculty of Teacher Training and Education Muria Kudus University. Supervisor 1. Dra. Hj. Sutarti, SE, MM. 2. Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd.Kons

Keywords: Skill of Making Guidance Board, Content Mastery Service with Simulation Method

The purpose of this research are: 1. Improving student skill in content mastery service with simulation method on VII-F class student SMP 2 Jekulo Kudus, 2. The process of applying content mastery service with simulation method in skill to make board guidance of all students of class VII-F SMP 2 Jekulo Kudus.

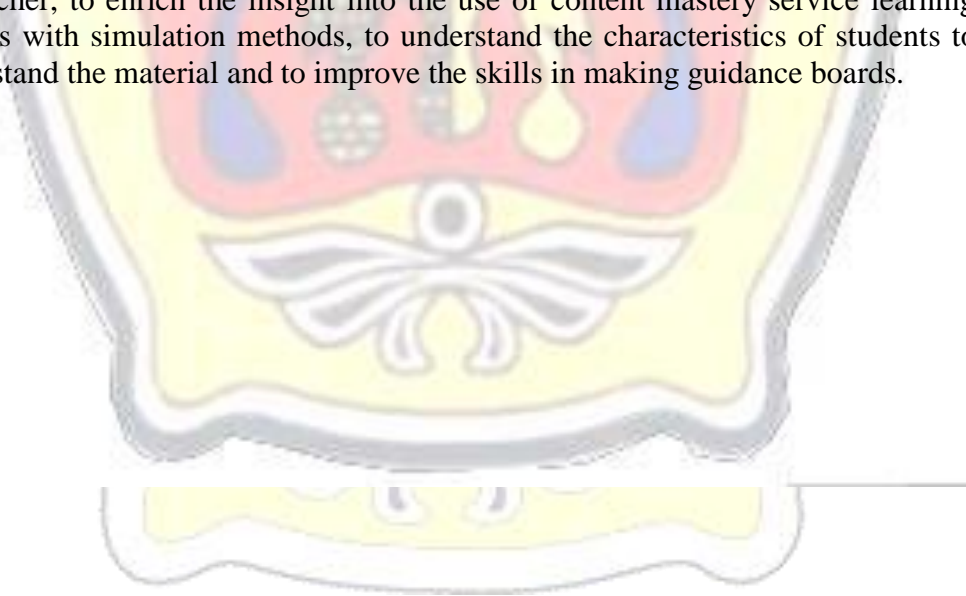
The skill of making the guidance board is one of the ability to act or perform a job (task) in this type of communication to contain information and materials containing guidance elements and used well, thoroughly, quickly, and appropriately. Content mastery service is a service of assistance to individuals (individually or in groups) to master a certain ability or competence through learning activities. The simulation method of teaching and learning is referred to as a way of explaining something (lesson material) through acts of pretense or through the process of imitation behavior, or playing a role about a behavior that is performed as if in actual circumstances. The hypothesis of this research action is: 1. There is an increase of skill to create guidance board by using content mastery service through simulation metode at VII-F grade students SMP 2 Jekulo Kudus, 2. Content mastery service with simulation metode can improve the skill of making guidance board in VII-F grade students SMP 2 Jekulo Kudus.

The type of research used in this study is the Research Action Guidance and Counseling (PTBK). Subjects studied are students of class VII-F SMP 2 Jekulo Kudus with a number of 34 students who lack the skills in making guidance boards. This study was conducted in two cycles each cycle consisting of 3 meetings with a 45 minute time allocation in each meeting. The dependent variable is the lack of student skill in making the guidance board. While the free variable is the content mastery service with the simulation method. Data collection techniques used observation, interview and documentation techniques. The data analysis used is the analysis of qualitative description data.

The results of the pre-cycling skills of students of class VII- F SMP 2 Jekulo in making the guidance board scored 828 on average 24 with the percentage of 49% in the low category. In the first cycle I get an average score of 30 with a 60% percentage of sufficient category, an increase of 6% from pre cycle. While the second cycle obtained an average score of 36 with a percentage of 73% included in the category enough, experienced an increase of 6% compared

to cycle I. While the researcher activity in providing content mastery services with simulation method in cycle I to get the number of 59 score average 3 with a percentage of 59% enter in enough categories. In cycle II score reached 86 average 4 with percentage of 86% enter in high category, increase number of score obtained equal to 27% compared to cycle I.

Based on the result of research and the result of discussion of this conclusion is the improvement of skill of the students of class VII -F SMP 2 Jekulo Kudus in making the guidance board through content mastery service with simulation method, on cycle I average score 30 and get 60% percentage in enough category, at Cycle II averages a score of 36 and gets a 73% percentage in sufficient category. Thus the content mastery service with simulation method can improve the skills of students of class VII- F SMP 2 Jekulo Kudus with 13% increase from cycle I. So the hypothesis that the service mastery of content with simulation method can improve the skills in making the guidance board of students of class VII- F SMP 2 Jekulo Kudus is acceptable because it matches the success indicator. Based on the conclusion of researcher give suggestion to: 1. Student, get service mastery of content with simulation method to improve student skill in making board guidance. 2. Guru Bk, provides content mastery services with simulation methods to improve students' skills in making guidance boards with guidance and counseling materials. 3. Principal, as the guidance of the principal in managing learning in the educational institutions he leads. 4. The next researcher, to enrich the insight into the use of content mastery service learning models with simulation methods, to understand the characteristics of students to understand the material and to improve the skills in making guidance boards.



ABSTRAK

Gustiayani. 2017. *Meningkatkan Keterampilan Membuat Papan Bimbingan Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Metode Simulasi Pada Siswa Kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017.* Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing 1. Dra. Hj. Sutarti, SE, MM. 2. Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd. Kons

Kata Kunci : Keterampilan Membuat Papan Bimbingan, Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Meningkatkan keterampilan siswa dalam layanan penguasaan konten dengan metode simulasi pada siswa kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus, 2. Prosesnya penerapan layanan penguasaan konten dengan metode simulasi dalam keterampilan membuat papan bimbingan semua siswa kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus.

Keterampilan membuat papan bimbingan adalah salah satu kemampuan bertindak atau melakukan suatu pekerjaan (tugas) dalam jenis komunikasi untuk memuat informasi-informasi dan materi-materi yang mengandung unsur bimbingan dan digunakan dengan baik, cermat, cepat, dan tepat. Layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Metode simulasi dalam belajar mengajar dimaksud sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peran mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya. Hipotesis tindakan penelitian ini adalah: 1. Ada peningkatan keterampilan membuat papan bimbingan dengan menggunakan layanan penguasaan konten melalui media simulasi pada siswa kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus, 2. Layanan penguasaan konten dengan media simulasi dapat meningkatkan keterampilan membuat papan bimbingan pada siswa kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Subjek yang diteliti merupakan siswa kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus dengan jumlah siswa 34 yang kurang mempunyai keterampilan dalam membuat papan bimbingan. Penelitian ini dilakukan dalam II siklus setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 45 menit dalam setiap pertemuan. Variabel terikat adalah minimnya keterampilan siswa dalam membuat papan bimbingan. Sedangkan variabel bebas adalah layanan penguasaan konten dengan metode simulasi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data deskripsi kualitatif.

Hasil penelitian pra-siklus keterampilan siswa kelas VII F SMP 2 Jekulo dalam membuat papan bimbingan memperoleh skor 828 rata-rata 24 dengan

persentase 49% masuk kategori rendah. Pada siklus I memperoleh skor rata-rata 30 dengan persentase 60% masuk kategori cukup, mengalami peningkatan sebesar 6% dari pra siklus. Sedangkan siklus II diperoleh skor rata-rata 36 dengan persentase 73% masuk dalam kategori cukup, mengalami peningkatan yang diperoleh sebesar 6% dibandingkan siklus I. sedangkan aktifitas peneliti dalam memberikan layanan penguasaan konten dengan metode simulasi pada siklus I memperoleh jumlah skor 59 rata-rata 3 dengan persentase 59% masuk dalam kategori cukup. Pada siklus II skor yang dicapai sebesar 86 rata-rata 4 dengan persentase 86% masuk dalam kategori tinggi, peningkatan jumlah skor yang diperoleh sebesar 27% dibandingkan dengan siklus I.

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembahasan simpulan ini adalah peningkatan keterampilan siswa kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus dalam membuat papan bimbingan melalui layanan penguasaan konten dengan metode simulasi, pada siklus I rata-rata skor sebanyak 30 dan memperoleh persentase 60% dalam kategori cukup, pada siklus II rata-rata skor sebanyak 36 dan memperoleh persentase 73% dalam kategori cukup. Dengan demikian layanan penguasaan konten dengan metode simulasi dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus dengan peningkatan 13% dari siklus I. Jadi hipotesis yang berbunyi layanan penguasaan konten dengan metode simulasi dapat meningkatkan keterampilan dalam membuat papan bimbingan siswa kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus dapat diterima karena sesuai dengan indikator keberhasilan. Berdasarkan kesimpulan peneliti memberikan saran kepada: 1. Siswa, mendapatkan layanan penguasaan konten dengan metode simulasi untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat papan bimbingan. 2. Guru Bk, memberikan layanan penguasaan konten dengan metode simulasi untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat papan bimbingan dengan materi bimbingan dan konseling. 3. Kepala sekolah, sebagai pedoman kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran di lembaga pendidikan yang dipimpinnya. 4. Peneliti selanjutnya, untuk memperkaya wawasan dalam penggunaan model pembelajaran layanan penguasaan konten dengan metode simulasi, memahami karakteristik siswa untuk memahami materi dan meningkatkan keterampilan dalam membuat papan bimbingan.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN MOTTO	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR GRAFIK	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	11
1.6 Definisi Operasional	11
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka	14
2.1.1 Pengertian Keterampilan	14
2.1.2 Pengertian Papan Bimbingan	15
2.1.3 Manfaat Papan Bimbingan	16

2.1.4	Faktor Pendukung Papan Bimbingan	21
2.1.5	Fungsi Papan Bimbingan	22
2.1.6	Materi Papan Bimbingan	24
2.1.7	Layanan Penguasaan Konten	27
2.1.8	Tujuan Layanan Penguasaan Konten.....	28
2.1.9	Komponen Layanan Penguasaan Konten	30
2.1.10	Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten	36
2.1.11	Asas Layanan Penguasaan Konten	41
2.1.12	Materi Layanan Penguasaan Konten	42
2.1.13	Metode Simulasi	44
2.1.14	Jenis dan Tujuan Metode Simulasi	44
2.1.15	Manfaat Metode Simulasi	48
2.1.16	Karakteristik Metode Simulasi	49
2.1.17	Meningkatkan Keterampilan Membuat Papan Bimbingan Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Metode Simulasi	52
2.2	Kajian Penelitian Sebelumnya	53
2.3	Kerangka Berpikir	56
2.4	Hipotesis Tindakan.....	59

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	<i>Setting</i> dan Karakteristik Subjek Penelitian	60
3.1.1	<i>Setting</i> Penelitian	60
3.1.2	Karakteristik dan Subjek Penelitian.....	61

3.1.3 Teknik Pengambilan Sampel	62
3.2 Variable Penelitian.....	63
3.3 Rancangan Penelitian.....	64
3.3.1 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	67
3.3.2 Pelaksanaan Tindakan (<i>Action</i>)	67
3.3.3 Observasi (<i>Observing</i>).....	68
3.3.4 Evaluasi dan Refleksi (<i>Evaluation and Reflection</i>).....	68
3.4 Prosedur Penelitian.....	69
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	73
3.5.1 Observasi	73
3.5.2 Wawancara	76
3.5.3 Dokumentasi.....	79
3.5.4 Instrumen Penelitian	80
3.5.5 Pedoman Observasi	80
3.5.6 Pedoman Wawancara	86
3.6 Analisis Data	97
3.7 Indikator Keberhasilan.....	99
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN UJI HIPOTESIS TINDAKAN	
4.1 Penelitian Prasiklus	103
4.2 Penelitian Siklus I	105
4.2.1 Siklus I Pertemuan 1	105
4.2.2 Siklus I Pertemuan 2	115
4.2.3 Siklus I Pertemuan 3	124

4.3 Penelitian Siklus II	133
4.3.1 Siklus II Pertemuan 1	133
4.3.2 Siklus II Pertemuan 2	143
4.3.3 Siklus II Pertemuan 3	152
4.4 Kesimpulan	170
4.5 Uji Hipotesis Tindakan	170
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I	174
5.2 Pembahasan Hasil Penelitian Siklus II	177
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Simpulan	183
6.2 Saran	185
DAFTAR PUSTAKA	186
LAMPIRAN	189

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Jadwal Layanan Penguasaan Konten	43
3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	61
3.2 Kriteria Penilaian Indikator Keberhasilan Subjek.....	100
4.1 Hasil Observasi Siswa Kondisi Siswa.....	103
4.2 Jadwal Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Siklus I pada Siswa Kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus.....	106
4.3 Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Pendekatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Aspek <i>High Touch</i> pada Siklus I Pertemuan 1	108
4.4 Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Pendekatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Aspek <i>High Tech</i> pada Siklus I Pertemuan 1	110
4.5 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa setelah tindakan dalam meningkatkan keterampilan siswa membuat papan bimbingan pada Siklus I Pertemuan 1	112
4.6 Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Pendekatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Aspek <i>High Touch</i> pada Siklus I Pertemuan 2.....	116
4.7 Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Pendekatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Aspek <i>High Tech</i> pada Siklus I Pertemuan 2	119
4.8 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa setelah tindakan dalam meningkatkan keterampilan siswa membuat papan bimbingan pada Siklus I Pertemuan 2.....	121
4.9 Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Pendekatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Aspek <i>High Touch</i> pada Siklus I Pertemuan 3.....	126

4.10	Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Pendekatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Aspek <i>High Tech</i> pada Siklus I Pertemuan 3	128
4.11	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa setelah tindakan dalam meningkatkan keterampilan siswa membuat papan bimbingan pada Siklus I Pertemuan 3	130
4.12	Jadwal Pelaksanaan Tindakan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Siklus II pada Siswa Kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus	134
4.13	Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Pendekatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Aspek <i>High Touch</i> pada Siklus II Pertemuan 1	136
4.14	Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Pendekatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Aspek <i>High Tech</i> pada Siklus II Pertemuan 1	138
4.15	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa setelah tindakan dalam meningkatkan keterampilan siswa membuat papan bimbingan pada Siklus II Pertemuan 1	140
4.16	Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Pendekatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Aspek <i>High Touch</i> pada Siklus II Pertemuan 2	145
4.17	Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Pendekatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Aspek <i>High Tech</i> pada Siklus II Pertemuan 2	146
4.18	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa setelah tindakan dalam meningkatkan keterampilan siswa membuat papan bimbingan pada Siklus II Pertemuan 2	149
4.19	Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Pendekatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Aspek <i>High Touch</i> pada Siklus II Pertemuan 3	153
4.20	Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Pendekatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi Aspek <i>High Tech</i> pada Siklus II Pertemuan 3	155

4.21	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa setelah tindakan dalam meningkatkan keterampilan siswa membuat papan bimbingan pada Siklus II Pertemuan 3.....	158
4.22	Rekapitulasi Hasil Observasi Kolaborator Aspek <i>High Touch</i> Terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi pada Siswa Siklus I dan Siklus II	161
4.23	Rekapitulasi Hasil Observasi Kolaborator Aspek <i>High Tech</i> Terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi pada Siswa Siklus I dan Siklus II	164
4.24	Rekapitulasi Hasil Observasi Peneliti terhadap siswa pada Prasiklus, siklus I dan Siklus II dalam layanan penguasaan konten dengan metode simulasi	167



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kerangka Berpikir	58
3.1 Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	67



DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Hasil Observasi Peneliti Siklus I Pertemuan 1 Siswa kelas VII F SMP 2 Jekulo Tahun Pelajaran 2016/2017.....	114
4.2 Hasil Observasi Peneliti Siklus I Pertemuan 2 Siswa Kelas VII F SMP 2 Jekulo Tahun Pelajaran 2016/2017.....	123
4.3 Hasil Observasi Peneliti Siklus I Pertemuan 3 Siswa kelas VII F SMP 2 Jekulo Tahun Pelajaran 2016/2017	132
4.4 Hasil Observasi Peneliti Siklus II Pertemuan 1 Siswa Kelas VII F SMP 2 Jekulo Tahun Pelajaran 2016/2017.....	142
4.5 Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2 Siswa Kelas VII F SMP 2 Jekulo Tahun Pelajaran 2016/2017.....	151
4.6 Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 3 Siswa Kelas VII F SMP 2 Jekulo Tahun Pelajaran 2016/2017.....	160
4.7 Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 3 Siswa Kelas VII F SMP 2 Jekulo Tahun Pelajaran 2016/2017.....	164
4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Kolaborator Aspek <i>High Tech</i> Terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Simulasi pada Siswa Siklus I dan Siklus II	166
4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peneliti terhadap siswa pada Prasiklus, siklus I dan Siklus II dalam layanan penguasaan konten dengan metode simulasi	168

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Wawancara Peneliti Terhadap Guru Pembimbing/Guru Bk SMP 2 Jekulo Kudus.....	189
2. Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling Siklus I Pertemuan 1	191
3. Materi Siklus I Pertemuan 1 Pengertian Papan Bimbingan.....	196
4. Lapelprog Pelaksanaan RPL Siklus I Pertemuan 1.....	198
5. Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling Siklus I Pertemuan 2	201
6. Materi Siklus I Pertemuan 2 Tujuan Membuat Papan Bimbingan.....	206
7. Lapelprog Pelaksanaan RPL Siklus I Pertemuan 2.....	207
8. Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling Siklus I Pertemuan 3	210
9. Materi Siklus I Pertemuan 3 Jenis-Jenis Untuk Membuat Papan Bimbingan.....	216
10. Lapelprog Pelaksanaan RPL Siklus: I Pertemuan: 3	217
11. Daftar Hadir Siswa Kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus Siklus I Pertemuan 1,2,3	220
12. Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling Siklus II Pertemuan 1	222
13. Materi Siklus II Pertemuan 1 Materi Membuat Papan Bimbingan.....	227
14. Lapelprog Pelaksanaan RPL Siklus II Pertemuan 1	233
15. Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling Siklus II Pertemuan 2	236
16. Materi Siklus II Pertemuan 2 Cara Membuat Papan Bimbingan.....	241
17. Lapelprog Pelaksanaan RPL Siklus II Pertemuan2	244

18. Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling Siklus II Pertemuan 3	247
19. Materi Siklus II Pertemuan 3 Pelaksanaan Membuat Papan Bimbingan..	252
20. Lapelprog Pelaksanaan RPL Siklus II Pertemuan 3	253
21. Daftar Hadir Siswa Kelas VII F SMP 2 Jekulo Kudus Siklus II Pertemuan 1,2,3	256
22. Foto	258
23. Surat Ijin Penelitian.....	261
24. Surat Hasil Penelitian Dari SMP 2 Jekulo Kudus.....	262
25. Surat Pernyataan	263
26. Surat Keterangan Selesai Bimbingan.....	264
27. Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	265
28. Riwayat Hidup Penulis	266

